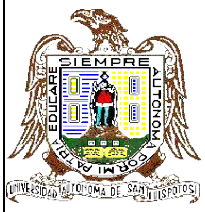


Universidad Autónoma de San Luis Potosí (UASLP)

Facultad de Ingeniería

Área de Computación e Informática

****

Materia

Programación Orientada a Objetos

Proyecto:

Monkey Killer

Alumnos:

Alcántar Noyola Christian Andrés.

Sánchez Ovalle Daniel

Hora de clase:

11:00 – 12:00

Profesor:

Hernández Castro Froylán Eloy

MANUAL DEL USUARIO

Enero –Junio 2013

MANUAL DEL USUARIO

Objetivo del Juego:

Controlaras un mono el cual tendrás que ir manejando para conseguir un cierto número de llaves, las llaves que tendrás que conseguir dependerá del nivel en el que te encuentres. Al momento de que obtengas la llave(s) podrás dirigirte a un interruptor para activar la puerta para que puedas pasar de nivel, el interruptor contendrá un cierto límite de tiempo activado asi que deberás de darte prisa para llegar a la puerta si es que quieres pasar de nivel.

Descripción del juego

El juego es de tiempo así que tendrás que recolectar la llave(s) en el menor tiempo posible. Durante el juego podrás recolectar especies de monedas para aumentar tus puntos, también habrá vidas ocultas que tendrás que descubrir para aumentar tus posibilidades de completar el juego, el jugador también podrá recolectar distintos tipos de armas para destruir los obstáculos. En el transcurso de recolectar la llave y abrir la puerta irán cayendo objetos de la parte superior del escenario que tendrás que ir esquivando o destruyendo para no perder vidas, empezaras con tres vidas las cuales podrán ir aumentando o decrementando dependiendo de tu habilidad para controlar al jugador.

Los records del juego se manejan de la siguiente forma:

Records
Level 1 -----> score=(num bananas * 30) + 500
Level2 ------> score=score+(num bananas * 40)+(time*num bananas)+1000
Level3 ------> score=score+(num bananas * 50)+(time*num bananas)+2000

Esta es la pantalla principal del juego, en ella se muéstralos botones que contiene el juego, los cuales son 4:

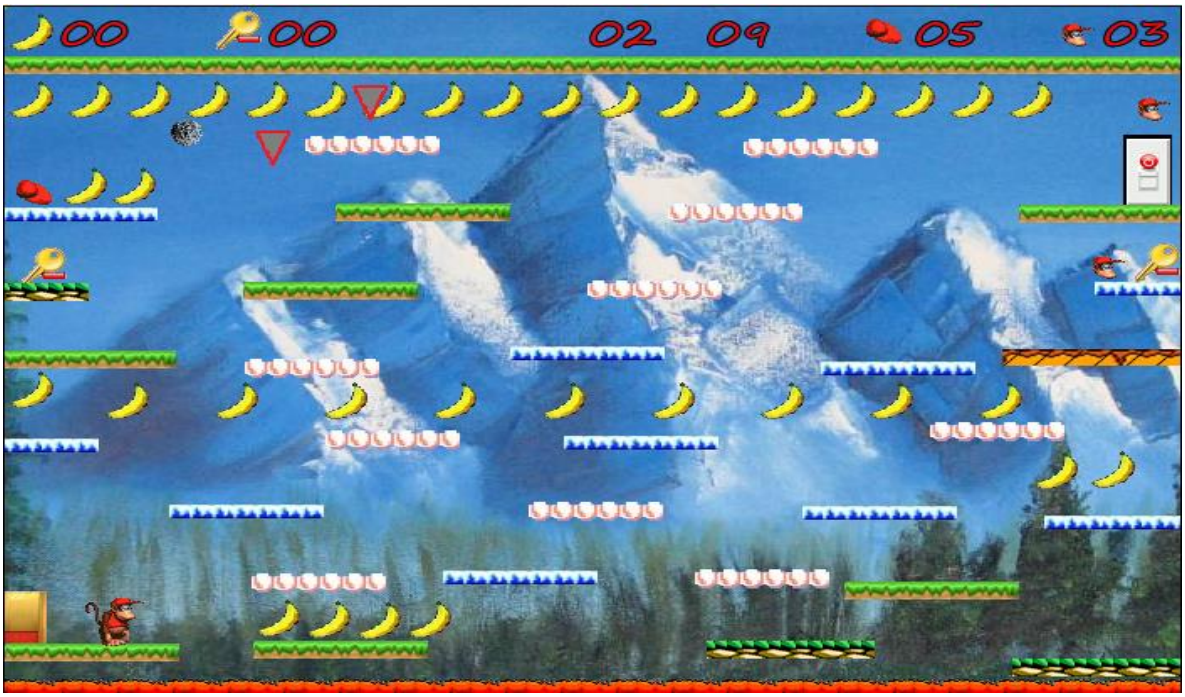
- ✓ **Play**: Este botón es para empezar a jugar el juego
- ✓ **Help**: Este botón nos muestra con que teclas se juega y las instrucciones que se deben de tomar en cuenta para poder jugar de una manera más eficaz
- ✓ **Records**: Este botón despliega una lista con los mejores 7 jugadores
- ✓ **Credits**: Aquí se muestran los nombres de los creadores y diseñadores del juego

Al presionar el botón de play la pantalla que se mostrara es la siguiente que corresponde al primer nivel del juego.

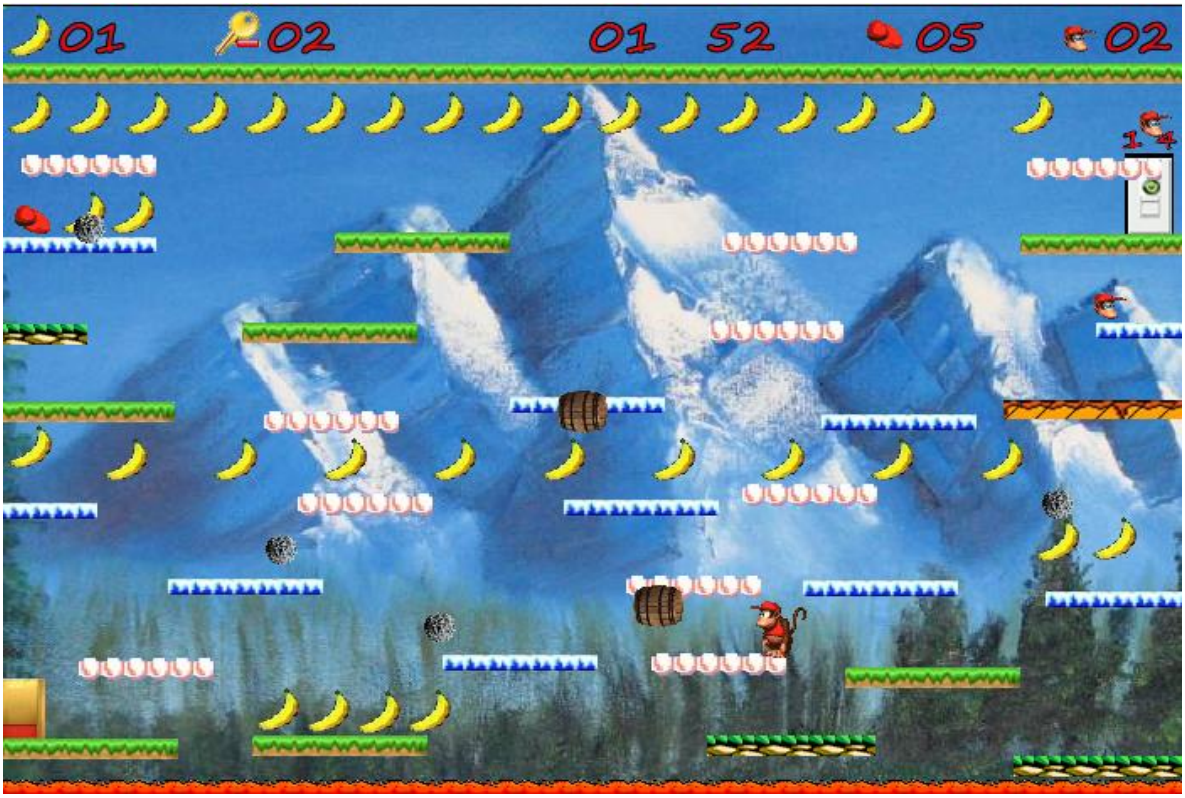
La siguiente pantalla aparecerá siempre y cuando hayas pasado el primer nivel, lo cual ocurrirá so consigues la llave llegas al interruptor oprimes el interruptor y llegas a la puerta antes de que se te agote el tiempo del interruptor, como se muestra en la siguiente imagen.

Si lograste llegar a la puerta antes de que el tiempo del interruptor llegue a 0, te aparecerá algo asi:

Y enseguida el segundo nivel está representado asi;



De la misma forma que en el primer nivel tendrás que recolectar las llaves dirigirte al interruptor y llegar a la puerta antes de que el tiempo se agote:



Si llegas a la puerta antes de que el tiempo del interruptor llegue a 0, te saldrá algo asi;

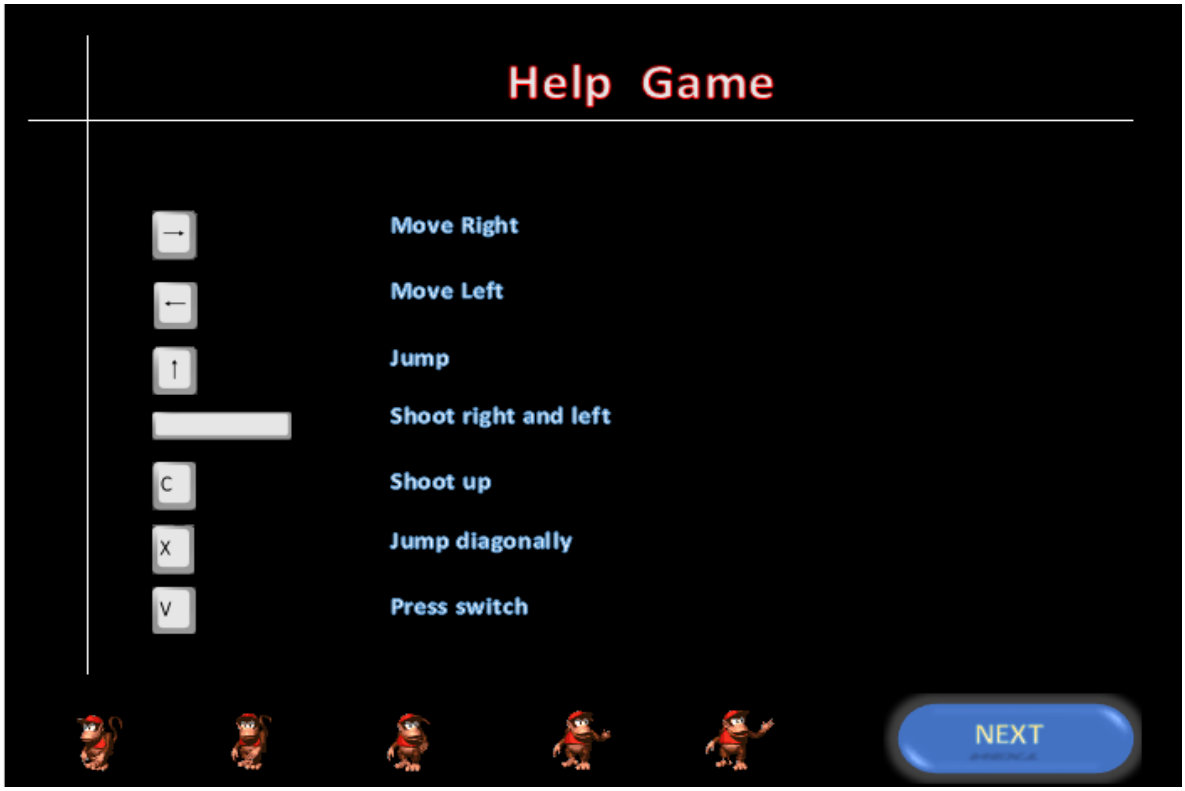
Esto indica que has llegado al tercer y último nivel del juego que se ve asi;

Pero ten cuidado con los enemigos que van cayendo, si pierdes todas tus vidas durante el juego te saldrá un mensaje como el que a continuación presenta:

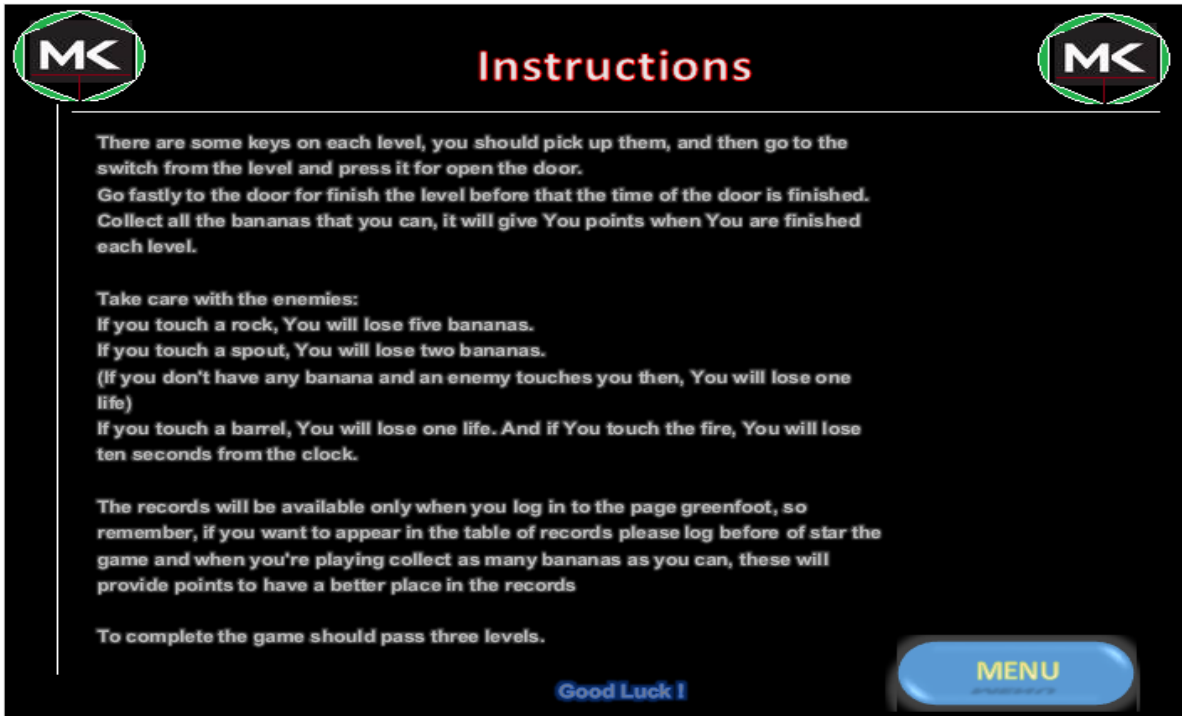
Pero si logras pasar el último nivel te aparecerá algo asi:

Si presionas el botón de ayuda (Help) te aparecerán las siguientes pantallas:

En esta pantalla se muestran las teclas con las que se puede jugar y que hace cada tecla

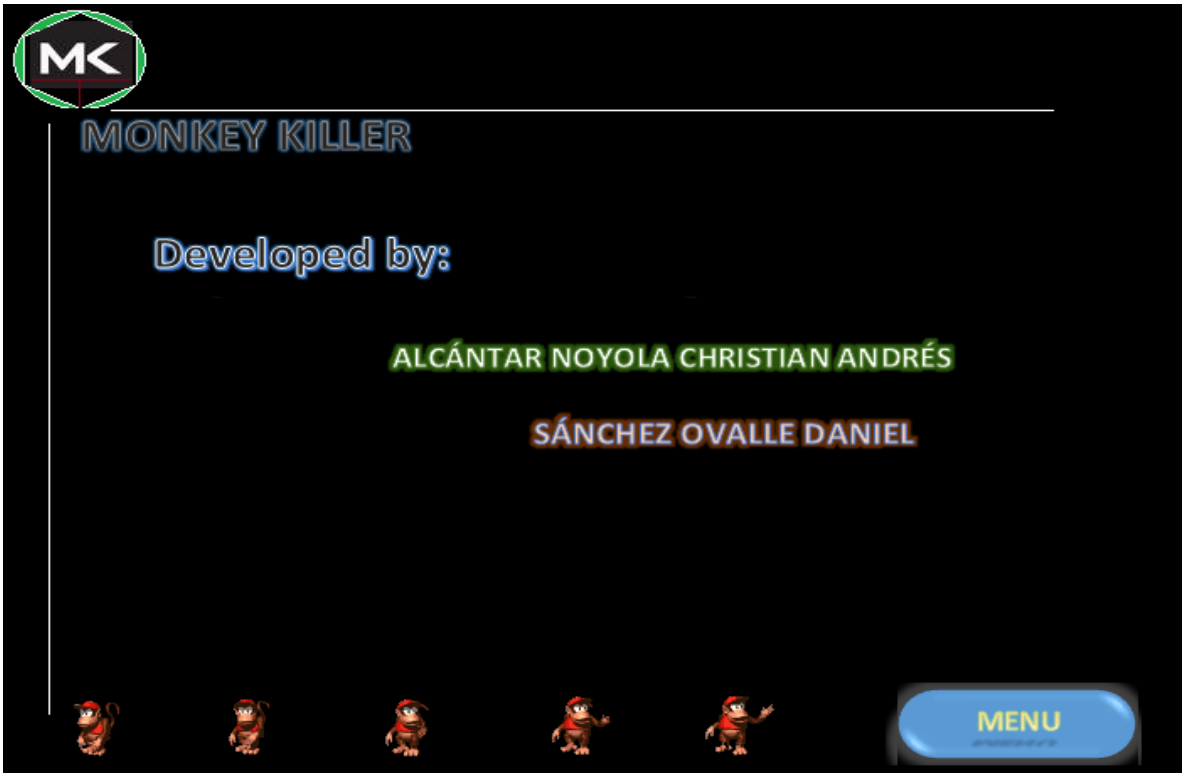


Y en esta otra aparecen las instrucciones del juego


Instructions
There are some keys on each level, you should pick up them, and then go to the switch from the level and press it for open the door.
Go fastly to the door for finish the level before that the time of the door is finished.
Collect all the bananas that you can, it will give You points when You are finished each level.
Take care with the enemies:
If you touch a rock, You will lose five bananas.
If you touch a spout, You will lose two bananas.
(If you don't have any banana and an enemy touches you then, You will lose one life)
If you touch a barrel, You will lose one life. And if You touch the fire, You will lose ten seconds from the clock.
The records will be available only when you log in to the page greenfoot, so remember, if you want to appear in the table of records please log before of star the game and when you're playing collect as many bananas as you can, these will provide points to have a better place in the records
To complete the game should pass three levels.
Good Luck !
MENU

Si presionas el botón de Credits te aparecerá lo siguiente:

Aquí se muestran los nombres de los creadores del juego



Y por último si presionas el botón de Record se te mostrara una lista de los mejores jugadores como a continuación se muestra: